Ombres et lumière

Un jeu de coopération pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans, avec variante pour personne seule.

L'histoire ...

Elle est la reine de la lumière et ses serviteurs sont des princes. Ils sont là pour la protéger de l'emprise des ténèbres car celles-ci sont puissantes et courent en tout sens pour détruire la reine.

La reine part en voyage. Si elle parvient au lointain sud-est, son royaume sera sauvé. Les princes cavalent pour lui ouvrir des chemins, échappent aux pièges de l'ombre mortelle, glissent entre les rêts de sa toile.

De-ci de-là, ils trouvent des pierres-soleil échappées au collier de la reine: et c'est pour eux comme une force nouvelle pour résister aux lancées de la nuit.

Et quand ils ont ouvert un chemin, ils invitent leur reine à avancer d'un pas. Au prix d'énigmes et de mystères, parviendront-ils à mener celle qu'ils aiment jusqu'au matin lumineux où la victoire sur le mal est complète?

Contenu du jeu

- 25 cases mobiles: chacune d'elles possède une face-ombre (sombre et grise) et une face-lumière (jaune et lumineuse). Sur les faces-lumière apparaissent des lettres ou des pierres-soleil.
- 1 case dont les deux faces sont des faces-ombre. Cette case n'est utilisée que lors de la variante plus difficile.
- 1 sablier (durée de 90 secondes)
- 4 pions représentant les princes, un pion blanc représentant la reine et un pion noir représentant l'ombre.
- 40 pierres-soleil
- 4 cartes avec les points cardinaux: N = nord; S = sud; O = est; W = ouest.
- 2 dés spéciaux, 1 mode d'emploi et des cartes épreuves (90, dans la version allemande)

But du jeu

Réussir à mener la reine de la case coin N-O à la case coin S-E.

Préparation du jeu

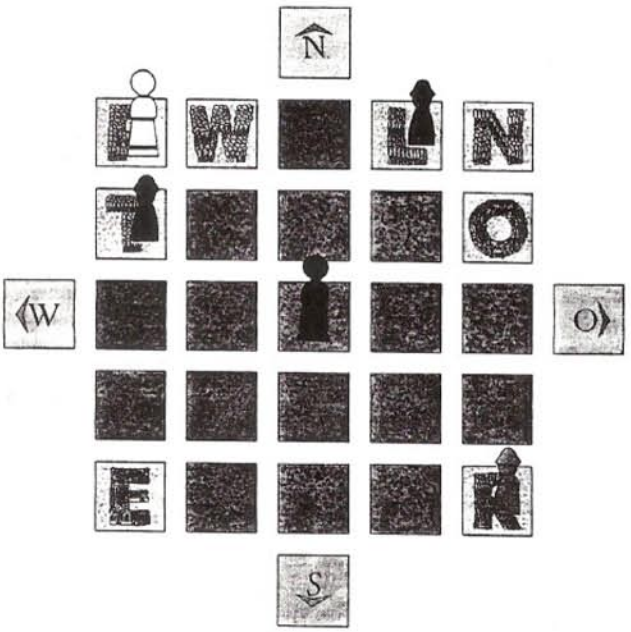
1. Ecarter la case dont les deux faces sont ombre. Retourner les 25 autres, faces-ombre au-dessus, les mélanger puis les ordonner en un carré de 5 sur 5. Le plan de jeu est formé. Il présente en ce moment 25 cases-ombre.
2. Mettre les quatre points cardinaux en place, comme sur le schéma du point 5.
3. Retourner les 4 cases de coin, ainsi que les 4 cases contigues (par toute une face) aux cases coins N-E et N-O, comme indiqué sur le schéma. A ce stade, le plan de jeu présente donc 17 cases-ombre et 8 cases-lumière.
4. Placer le pion de la reine sur la case-lumière du coin nord-ouest et celui de l'ombre sur la case centrale du jeu qui est une case-ombre.

La Boîte à Joujoux

5. Attribuer un pion à chaque joueur et déposer ces pions sur des cases-lumière différentes. Au départ, chaque pion est seul sur une case. Durant le jeu cependant, plusieurs pions peuvent se trouver sur une même case et même sur celle occupée par la reine. –

Voici le plan de jeu tel qu'il se présente au début d'une partie: les 3 pions des princes auraient cependant pu se trouver sur d'autres cases-lumière.

N = Nord
S = Sud
W = Ouest
O = Est



6. Donner à chaque joueur 7 pierres-soleil. Les pierres en trop servent de réserve.
7. Décider ensemble du niveau d'énigmes qu'on choisit pour la partie: jaune: facile – bleu: difficile – orange: très difficile. Les cartes-énigmes choisies sont mélangées et mises en talon, faces cachées.

Déroulement du jeu

Le plus jeune commence et lance les deux dés. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si un des deux dés, ou les deux, affichent une face-couronne ... allez voir les règles concernant la progression de la reine.

I. Si aucun dé ne montre une couronne, progression du pion du joueur et de celui de l'ombre

a) déplacer son propre pion

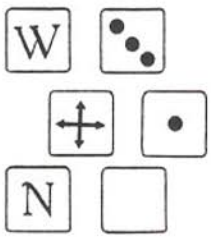
Le joueur fait avancer son pion en ligne droite verticale ou horizontale (jamais de diagonale) d'un nombre de cases égal au nombre obtenu sur le dé à points. Le pion se déplace dans la direction indiquée par l'autre dé. Pour rappel, N = nord; S = sud; W = ouest; O = est.

Si, sur le dé à points, la face vierge apparaît, le joueur peut déplacer son pion de 1, 2 ou 3 cases.

Si, sur le dé des points cardinaux, la girouette qui ressemble à une étoile, apparaît, le joueur peut décider de la direction.

La Boîte à Joujoux

Exemples:



Le joueur déplace son pion de 3 cases vers l'ouest.

Le joueur déplace son pion d'une case dans une direction de son choix.

Le joueur déplace son pion de 1, 2 ou 3 cases vers le nord.

Si la case sur laquelle le prince arrive est une case-ombre, celle-ci se retourne et devient une case-lumière.

Si le prince arrive sur une case-lumière qui, déjà retournée ou après avoir été retournée, affiche des pierres-soleil, il reçoit deux pierres-soleil.

Exception: si, au début du jeu, un joueur pose son pion sur une case-lumière affichant des pierres-soleil, il ne reçoit pas de pierres.

b) déplacer l'ombre

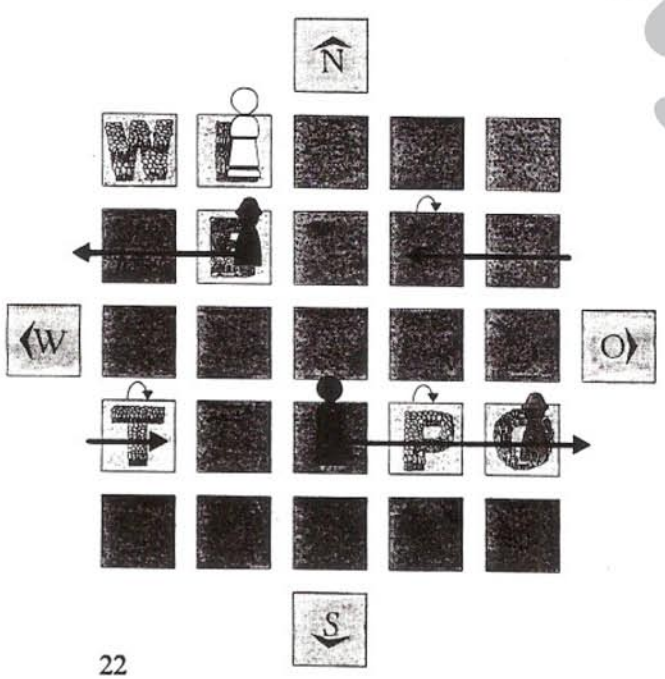
Tout joueur qui bouge son pion doit aussi déplacer celui de l'ombre. Après avoir déplacé son propre pion, le joueur déplace l'ombre du même nombre de cases mais en sens inverse.

Exemple: s'il a déplacé son pion de 2 cases vers le nord, il déplace le pion de l'ombre de 2 cases vers le sud.

Toutes les cases que l'ombre traverse et celle sur laquelle elle s'arrête redeviennent des cases-ombre si elles étaient des cases-lumière.

Les cases occupées par des princes ou par la reine restent cependant des cases-lumière si l'ombre ne doit pas s'arrêter dessus.

Si un pion – prince ou ombre – parvient à la limite du royaume, il continue sa progression en rentrant son pion de l'autre côté du jeu sur la même rangée, comme montré sur le schéma suivant:



Le joueur bouge son pion de 3 cases vers l'ouest. La case ombre sur laquelle il arrive devient une case-lumière.
Le pion de l'ombre est ensuite bougé de 3 cases vers l'est. Les cases-lumière traversées redeviennent des cases-ombre, sauf celle occupée par le prince (sur la lettre O).
Le schéma montre bien comment un pion qui parvient aux frontières du royaume, revient de l'autre côté.

La Boîte à Joujoux

Ombre et princes ne peuvent jamais être sur la même case, sinon le jeu est perdu. De même, si l'ombre parvient sur la case de la reine, le jeu est aussi perdu.

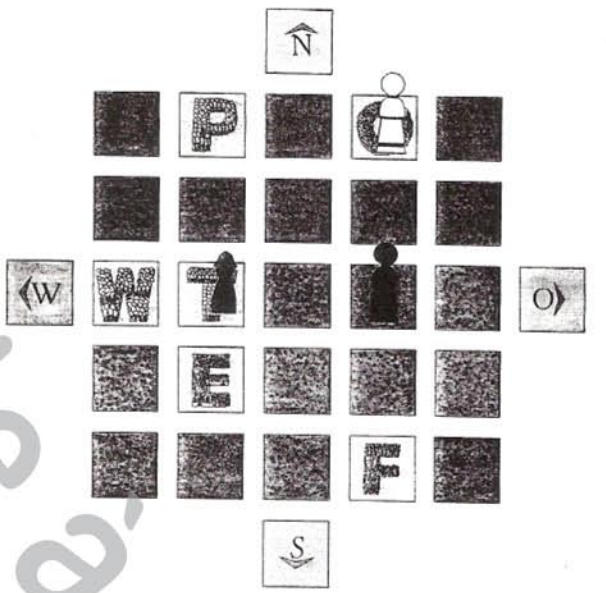
Si cette situation s'avère inévitable, le joueur peut relancer les dés s'il paie une pierre-soleil à la réserve. Il peut relancer les dés tant qu'il paie par lancer une pierre-soleil. Il peut relancer 1 ou 2 dés.

S'il n'a plus de pierre-soleil, il peut en recevoir des autres joueurs.

Important: En toute occasion, des joueurs peuvent se donner des pierres-soleil.

Exemple:

Le joueur, dont le petit pion est illustré, obtient sur les dés: Est et 2. S'il bouge son pion de cette manière, ce dernier arrive sur la case de l'ombre et le jeu est perdu par tous.
Pour rejouer, le joueur doit payer une pierre-soleil. S'il n'en a plus, quelqu'un peut lui en donner une. Le joueur décide de ne relancer que le dé des points cardinaux. Son résultat devient: Sud et 2.
S'il bouge le pion de l'ombre après le sien, la reine sera prise.
Le joueur repaie une pierre-soleil et relance les deux dés. Cette fois, il obtient: Ouest et 1. Il bouge alors son pion puis celui de l'ombre, sans danger.



II. Si au moins un dé montre une couronne ...
le pion de la reine pourra être déplacé si 2 conditions sont respectées

a) Le pion de la reine ne peut pas être déplacé

la reine, qui doit atteindre la case-coin S-E, ne peut se déplacer que vers le sud ou vers l'est.

Si aucune case contigue à sa case, du côté de l'est ou du sud, ne sont des cases lumière, la reine ne peut pas être déplacée.

Dans ce cas, le joueur relance les dés (ou un seul) mais doit payer une pierre-soleil. Il peut relancer le ou les dés autant de fois que cela s'avère nécessaire, mais paie chaque fois une pierre-soleil. Il bouge ensuite son pion puis celui de l'ombre.

b) Le pion de la reine pourrait être déplacé
si, en plus d'une case disponible pour sa progression vers l'est ou le sud, une épreuve est réussie.

Les joueurs vont donc devoir réussir une épreuve.

La Puce à Joujoux

Ils prennent la première carte du talon et doivent trouver, sur le temps d'écoulement du sablier, un nom ayant un rapport avec le thème de la carte. Pas n'importe quel nom cependant.

Il doit commencer par une des lettres disponibles sur les cases-lumière et contenir dans ses lettres le plus possible de lettres disponibles sur les cases-lumière.

La carte annonce, par exemple: RECIPIENT.
Les lettres disponibles à ce moment-là, sont: J, O, R, D, G, Z

– *Première possibilité:*
les joueurs ne trouvent aucun nom de récipient commencant par une des lettres. Dans ce cas, l'épreuve est perdue. La reine ne peut pas être avancée d'une case et tous les joueurs doivent payer un tribut de 3 pierres-soleil. Ces pierres retournent dans la réserve. Si un joueur ne peut payer trois pierres, le jeu est perdu par tous.

– *Deuxième possibilité:*
Les joueurs parviennent juste à trouver un nom de récipient commençant par une des lettres disponibles. Mais aucune autre n'est intégrée dans le nom.

Par exemple: GAMELLE.

Dans ce cas, l'épreuve est réussie et la reine peut-être avancée d'une case (jamais en diagonale).

Pour leur manque d'imagination, chaque joueur doit cependant payer trois pierres-soleil à la réserve. Si un joueur ne peut pas payer – et que les autres ne peuvent l'aider, le jeu est perdu par tous.

– *Troisième possibilité:*
Les joueurs parviennent à trouver un nom de récipient, commençant, d'une part, par une lettre disponible et contenant, d'autre part, 1, 2 ou 3 autres lettres disponibles.

- Attention, une même lettre ne compte qu'une fois.

L'épreuve est réussie et la reine peut avancer d'une case. Ensuite, selon que le nom trouvé contient 1, 2 ou au moins 3 lettres disponibles, les joueurs doivent chacun payer 2, 1 ou 0 pierres-soleil à la réserve.

Exemples: GOBELET:
les joueurs ont réussi l'épreuve mais payent chacun 2 pierres-soleil.

GOURDE:
épreuve réussie et les joueurs ne doivent payer aucune pierre-soleil car ils ont au moins trois lettres disponibles en plus de celle du début.

Variante plus difficile

Si vous désirez rendre le jeu aussi difficile que dans la version allemande, l'épreuve n'est réussie que si le nom trouvé est entièrement composé des lettres disponibles ou que si toutes les lettres disponibles se trouvent dedans.

Récompense

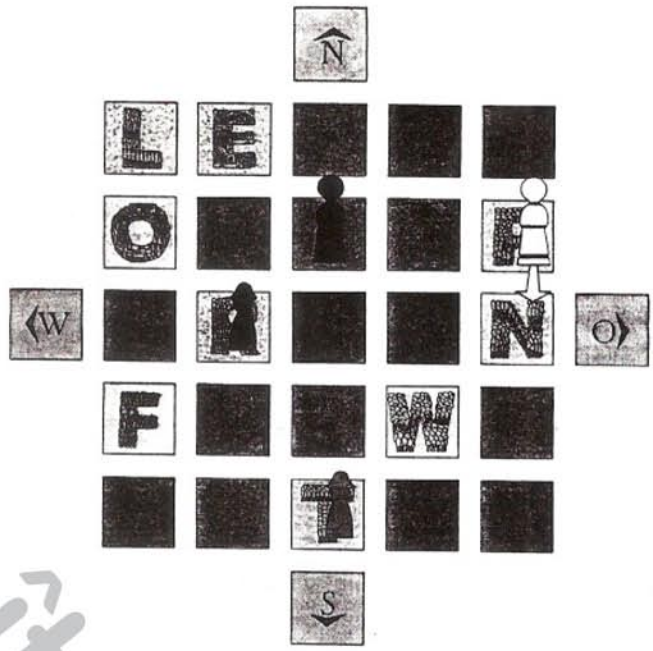
La reine offre au prince dont on a retenu le nom pour gagner partiellement ou totalement l'épreuve une prime de trois pierres-soleil. C'est lui d'ailleurs qui pourra déplacer le pion de la reine blanche.

La Boîte à Joujoux

Exemple:
Dans ce cas, lorsqu'un joueur obtient face COURONNE, l'épreuve est possible car la reine a devant elle, vers l'est ou le sud, une case disponible pour progresser (case avec la lettre N).

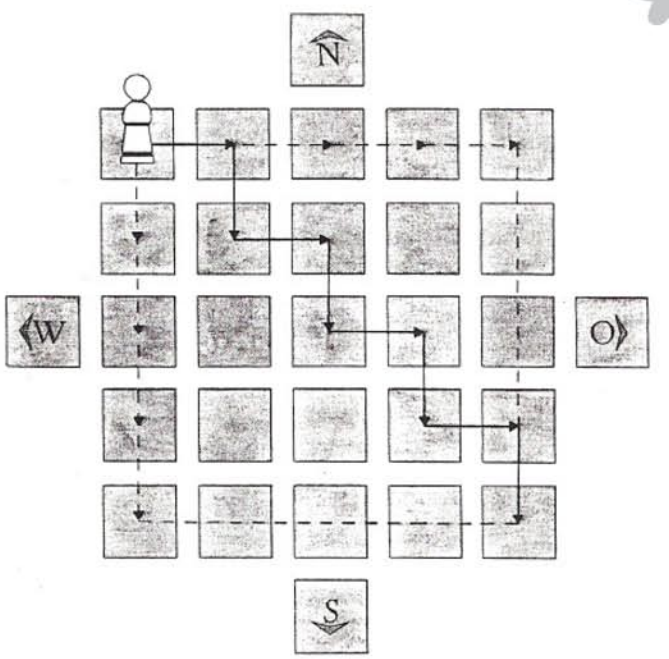
L'épreuve sera de trouver sur un thème donné (Fruits, par exemple) un nom commençant par L, E, O, A, R, N, F, W et T, et contenant le plus de celles-ci.

Exemples: **NOISETTE, FIGUE, ORANGE, ABRICOT**



Refuser l'épreuve

Par stratégie, voyant par exemple que les lettres disponibles sont inintéressantes, un joueur, avant d'avoir puisé une carte du talon, peut refuser l'épreuve. Dans ce cas, il paie une pierre-soleil et relance les dés.



Quelques conseils

Le schéma ci-contre montre 3 itinéraires possibles pour le déplacement de la reine. Celui en escalier est le plus intéressant car la reine y garde toujours deux directions possibles.

Les joueurs doivent veiller à préparer le chemin de la reine de façon à ce que les épreuves puissent être directement passées quand paraît une couronne sur les dés. Cette stratégie économise des pierres-soleil.

Avant que les joueurs ne se décident à tenter une épreuve, ils doivent bien observer si les lettres disponibles sont suffisamment intèressantes.

Quand un joueur relance les dés, après avoir payé une pierre-soleil, a-t-il intérêt à jouer avec un ou les deux dés?

La Boîte à Jouiroux

Fin de jeu

Les joueurs gagnent tous ensemble s'ils parviennent à mener leur reine sur la case du coin sud-est. L'ombre est définitivement vaincue et toutes les cartes-ombre peuvent être retournées pour devenir des cases-lumière.

Les joueurs perdent tous ensemble

1) si l'ombre parvient sur une case occupée par un prince ou par la reine.
2) si un joueur ne peut payer les pierres-soleil réclamées lors de certaines règles du jeu: pour rejouer ou payer un tribut ...

Pour compliquer le jeu ...

Mettre au centre du jeu, la case qui possède deux faces-ombre. On retire alors des 25 autres cartes, la lettre J ou la lettre W.

Dans ce cas, le jeu est aussi perdu si reine ou prince arrive sur la case-ombre centrale.

Plus compliqué encore: chaque fois que l'ombre se pose sur la case-ombre du centre, sa puissance s'accroît et les joueurs retournent au choix une case-lumière qui redevient une case-ombre.

Variante pour tout seul ...

Le joueur pose son pion de prince sur la case de coin nord-est. Il reçoit neuf pierres-soleil à la place de sept.

BON AMUSEMENT!

La Boîte à Joujoux

Des cartes épreuves

Nommer un/une

- nom de parenté
- prénom masculin
- prénom de fille
- animal
- plante
- ville
- couleur (jaune)
- cours d'eau
- aliment
- métier
- partie de corps
- adjectif
- conte
- jeu ou jouet
- outil
- habit
- machine
- récipient
- boisson
- meuble
- moyen de transport
- sport ou engin de sport
- nom biblique
- partie d'auto, d'avion ou de bateau (facile (bleu))
- oiseau
- reptile
- insecte
- forme de paysage ou dénomination géographique
- arbre
- fleur
- légume ou fruit
- matériau
- poisson
- île
- montagne ou chaîne montagneuse
- instrument de musique
- pays
- construction
- ville étrangère
- ville de mon pays
- capitale
- nom de peuple
- astre (difficile)
- corps minéral
- élément chimique
- mesure physique
- nom mathématique
- nom météorologique
- épices ou herbe
- nom d'une personnalité politique
- nom d'un artiste ou d'un musicien
- nom d'un écrivain
- nom d'une personnalité du cinéma
- nom d'une personnalité scientifique. (très difficile (orange))

La Boîte à Joujoux